

Autor: Mateusz Rosłonkiewicz
Email: mmroslonkiewicz@gmail.com

Las, pióro i Przejście

Poniższa przygoda jest stworzona do systemu Dungeons and Dragons 5 edycji. Umiejscowiona jest w mniej znanym świecie Eberronu, świecie powszechnej magii, połączenia magii z technologią oraz mixu fantastyki z noir. Do rozegrania tej przygody potrzebne są podręczniki: Podręcznik Gracza, Księga Potworów, Przewodnik Mistrza Podziemi oraz Eberron Rising from the Last War.

Przygoda jest przewidziana dla liczby graczy między 3 a 5 z postaciami na 3 poziomie doświadczenia. Na koniec przygody bohaterowie powinni osiągnąć poziom 4. Przygoda nie ma przygotowanych pod nią Bohaterów Graczy. BG będą mieli okazję zwiedzić północną część Aundair- kraju zboża wina i czarodziei. Od ciemnych lasów po jedno z największych miast samego państwa. Co więcej sami gracze mogą mocno namieszać w Aundairskim półświatku lub całkowicie zmienić status quo między stróżami prawa i przestępcami. To wszystko w celu przywrócenia równowagi w okolicy i zatrzymanie magicznej katastrofy. Scenariusz jest przygotowany z myślą o graczach, którzy zaczynają swoją przygodę w tym świecie i łagodnie chcą przejść z klasycznego fantasy do typowej miejskiej przygody noir w tym świecie.

Skrót Przygody

Las, pióro i Przejście, rozpoczyna się od przyjazdu bohaterów graczy do posiadłości bogatego szlachcica Gideona i r'Verona. Ten potrzebuje pomocy z obumierającym zbożem. Podejrzuje, że ma to podłoże magiczne i jest powiązane z pobliskim Lasem Zmierzchu. Podejrzenia okazują się słuszne, gdy okazuje się, że w głębi lasu znajduje się źródło magicznych zakłóceń. Podróż w głąb Lasu Zmierzchu doprowadzi do uszkodzonego Planarnego Obserwatorium- konstrukcji łączącej Sferę materialną z Kręgiem Siberysa- źródłem wszelkiej magii. Do drużyny częściowo dołączy się Atti Coinflip, ukryta agentka Komnaty- organizacji, która zajmuje się Smoczymi Proroctwami, połączonymi z Obserwatoriami. Pozostawiony przez szabrowników przedmiot, doprowadzi bohaterów do miasta Passage. Tam nawiążą kontakt z przywódcą Czarnych Piór- Liguriusem Blackwingiem, aasimarem, który zlecił rabunek Obserwatorium oraz Colinem Chavaliem, inspektorem straży, który chce zakończyć istnienie gangu czarnych piór. To doprowadzi BG do wyboru i starcia z jedną z dwóch stron. Ostatecznie odzyskanie skradzionych części Obserwatorium zakończy problem magicznej katastrofy. Znacząco to wzbogaci bohaterów, a wydarzenia z tej przygody, mogą dać szansę do dołączenia do kilku organizacji, prowadząc do kolejnych emocjonujących przygód w tym niesamowitym świecie.

POSIADŁOŚĆ

BG zostają przewiezieni powozem lub kilkoma zaleźnie od tego czy w ogóle i od jakiego czasu współpracują. Posiadłość Veronów jest otoczoną polami pszenicy i owsa, na których pracuje kilkunastu chłopów pańszczyźnianych z różnych ras. Willa stoi na wzgórzu

górującym nad polami. Dwupiętrowy budynek zbudowany z pięknej bielonej cegły oraz fasadą ozdobioną proporcami z migosplotu (glamerweave) przedstawiającymi trzy poruszające się głowy behirów - herb rodu ir'Veron. Na dziedzińcu przed wejściem do willi czeka już na bohaterów **Erion**- półelfi lokaj, który w imieniu lorda Gideona, wita BG i zaprasza ich do środka.

Wprowadza ich do głównego holu wskazując na wiszące na ścianach obrazy i mozaikowe posadzki, przedstawiające przodków oraz wielkie wydarzenia związane z rodem. Lokaj prowadząc ich po marmurowych schodach na piętro, opowiada część historii.

Uwaga! Jest to opcjonalna opowieść, ale wprowadza lekko graczy w historię świata. Informacje i ciekawostki o rodzie:

- Został założony przez Oliviera Zabójcę Behira- przyjaciela i adiutanta Galifara I
- Prawie od początku był to ród doradców i szambelanów
- Wyjątkami byli np. bracia Tulus i Theodore ir'Veron, którzy wstawili się podczas tłumienia buntu goblinińskiego zabijając w jednej szarży 4 hobgoblinińskich generałów
- W czasie Ostatniej Wojny doradzali i walczyli po stronie Aundirskiej gałęzi rodu Wynarnów, co zapewniło ich dzisiejsze wpływy na tych ziemiach.
- Pan Gideon jest największym potentatem pszenicy we wschodnim Aundir

Erion prowadzi graczy do gabinetu lorda, mieszczącym się za inkrustowanymi złotem drzwiami. Wyciąga kawałek złotego drutu i za pomocą zaklęcia *wiadomość* powiadamia lorda o przybyciu BG. Drzwi otwierają się same i słyszą stanowczy baryton **Gideona ir'Verona**. Wchodzą do kwadratowego pomieszczenia, którego dużą część zajmuje wręcz tonące w dokumentach biurko z czarnego drewna. Nad nim znajdują się dwie wieczne latarnie, ale najwięcej światła wpuszcza, zajmujące całą, przeciwległą do drzwi, ścianę okno.

Gideon jest ludzkim mężczyzną w średnim wieku, o znacznej tuszy, zasłoniętej poprzez dobrze dobrane ubrania z migosplotu. Łysa czaszka i niewielki wąsik także nie nadają mu zbyt niebezpiecznej aparycji. Wyraża się on krótkimi zdaniami, nie wstając zza biurka. BG mają wrażenie, że dłuższe i bardziej złożone zdania byłyby zbyt dużym wysiłkiem fizycznym.

Magnat chce zatrudnić BG, z polecenia znajomego, wprowadza ich w sytuację:

- ostatnio zboża na jego polach, zaczęły obumierać mimo, że nie było warunków do tego
- podejrzewa, że jest to związane z jakąś magią, w końcu są tylko kilka dni drogi od Arcanix.
- Prosi o znalezienie źródła "suszy" oraz w miarę możliwości z usunięciem tego źródła
- Jest w stanie zapłacić 2 000 galifarskich koron (sztuk złota), za rozwiązanie problemu, za samo znalezienie źródła, może to co najwyżej zapłaci 750 sz.
- Jest w stanie dopłacić za "ciężkie warunki pracy", niekoniecznie w postaci gotówki.
- Zależy mu, żeby załatwić tą sprawę jak najszybciej i nie interesują go metody. Liczy się efekt.

Jeśli BG zaczną wypytywać chłopów, można to rozwiązać na dwa sposoby:

- Odgrywając i stopniowo ujawniając informacje z listy
- Testem (lub kilkoma) Charyzmy (Perswazji),
- Cztery informacje
 - najszybciej zaczęły obumierać pola najbliżej lasu
 - “zaraza” rozprzestrzenia się w bardzo szybkim tempie
 - wczoraj świtem wysłano 3 “silnych” żeby zorientowali się co się dzieje. Do teraz nie wrócili
 - Co jakiś czas w polu słychać buczenie, jakby niedźwiedź warczał w jaskini.

Użycie zaklęcia *wykrycie magii* wskaże, że w głębi lasu znajduje się potężne źródło energii magicznej.

Test Inteligencji(Wiedza Tajemna) ST 12, pozwoli na wyśledzenie śladu magicznego, a wynik 16 i wyżej, potwierdzi, że w okolicy mają miejsce silne wyładowania związane z niestabilnością magiczną.

Ślad magiczny prowadzi w stronę Lasu Zmierzchu. Na polu sąsiadującym z lasem jeśli Pasywna Mądrość(Percepcja) wynosi minimum 14 lub gracz wykona test tej umiejętności o ST 14, bohater zauważy ślady 3 lub 4 osób prowadzące właśnie w stronę lasu.

Jeśli BG może posiadać wiedzę na temat Lasu Zmierzchu może wykonać test Inteligencji(Natura) ST 10 i w ten sposób dowiedzieć się, że:

- bliskość jeziora Galifara i rzeki Wynarn sprawił, że dużą część lasu zajmują bagna.
- Podobno gdzieś w północnej części lasu, pod koniec Wojny doszło do rzezi niewielkiego kręgu druidów.
- Jest to najmniej odkryty teren w Aundair.

LAS

Jeśli BG odkryli ślady, to prowadzą one ścieżką na południowy zachód, w stronę jeziora. Pozostałe dwie, dużo słabiej wydeptane ścieżki prowadzą na północ i na północny zachód w stronę centrum.

Jeśli zdecydują się na kroczenie ścieżką po śladach, to po około godzinie, dojdą do opuszczonego obozowiska, z ogniskiem. Test Inteligencji(sztuka przetrwania) ST 10, pozwoli powiedzieć, że zostało opuszczone kilka godzin temu. Jeśli wcześniej ślady nie zostały znalezione to teraz Pasywna Mądrość Percepcja równa 12 lub test tej umiejętności o ST 12, pozwoli zobaczyć ślady 3 osób i jeden rów przypominające ciągniętą belkę lub beczkę. Jak BG ruszą śladami to niedaleko od wejścia do lasu wejdą na bagna. Niedługo po wejściu znajdą porzucone narzędzia tj. widły i grabie. A w bagnie kryje się **Gnilec**, który zaatakuje BG kiedy tylko zbliżą się do porzuconych narzędzi. Jeśli Pasywna Mądrość(Percepcja) jest mniejsza niż 12 to BG zostają zaskoczeni. Jeśli uda im się pokonać Zgnilca okaże się, że jeden z chłopów, uwięzionych wewnątrz potwora wciąż żyje. **Pat** opowie im o wydarzeniach na plaży i śmierci towarzyszy. Odprowadzenie go do z powrotem do posiadłości ucieszy wszystkich, a rodzina Pata, zaproponuje BG w ramach wdzięczności trzy *mikstury leczenia*.

Ścieżka na północ prowadzi do wyjścia z Lasu Zmierzchu prowadzi przez rzadziej zalesioną część puszczy do wioski **Windshire**. Przerzedzenie wynika z faktu, że duża część drzew w tej części została posadzona przez ludzi, bo oryginalny las został wycięty dawno temu na potrzeby budowy miasta **Fairhaven** - stolicy Aundair. Mimo, że jest to las sztuczny, wciąż bohaterowie czują delikatny niepokój z nieznanymi im przyczyn. BG o pasywnej Inteligencji (Wiedza Tajemna) równej min. 14, dość mocno wyczuwa zawirowania magiczne, z nieznanymi mu przyczyn. Jeśli bohaterowie dojdą do Windshire, mogą w ramach rozmów z mieszkańcami dowiedzieć się:

- w głębi lasu znajdują się jakieś zabudowania, ale żaden z mieszkańców nie zna ich pochodzenia, ani przeznaczenia, rzadko ktoś się zapuszcza w te rejony
- Ostatnio coś się dzieje niedobrego, wiele drapieżników tj. wilki czy lisy podchodzą bliżej do wioski niż przez ostatnie 15 lat
- Adhen, jeden z leśniczych ostatnio został ranny na polowaniu. Jego rany nie zostały zadane przez żadne normalne zwierzę
- Jeśli BG zdecydują się go przepytać i obejrzyć rany(test Mądrości(Medycyna) ST 10) dowiedzą się że rana została wypalona przez “trzygłowego węża stworzonego z ognia” i że doszło do tego w samym centrum lasu w okolicach “ruin”
 - Jeśli wzbudzą zaufanie Adhena, może im powiedzieć także o świeżych humanoidalnych i końskich śladach prowadzących do samych ruin.
 - Z wioski prowadzi bardzo wąska ukryta ścieżka prowadząca prosto do samych “ruin”, od strony północnej,

Ścieżka na północny zachód prowadzi prosto w głąb lasu. Im głębiej bohaterowie wchodzi tym puszcza wydaje się bardziej niepokojąca, a odczucie zakłóceń magicznych staje się mocniejsze. MG może to przedstawiać w postaci poniższej zasady opcjonalnej.

ZASADA OPCJONALNA: Jeśli BG jest w stanie rzucać czary, za każdym razem gdy rzuci zaklęcie (w tym sztuczkę) Mistrz Gry rzuca k20. Jeśli na kości wypadnie wynik 1, to MG rzuca na efekt w tabeli: Przyływ Dzikiej Magii (str. 119 Podręcznik Gracza edycja polska) ignorując efekt 99-00.

Na ścieżce co jakiś czas pojawiają się także przebłyśki światła w różnych kolorach, a im bardziej gracze zbliżają się do “ruin” tym częściej się pojawiają. BG o pasywnej Mądrości(Percepcja) równej min. 13, zauważają martwe zwierzęta, bez widocznych ran lub przepalonych na wylot. Po około półtorej godziny marszu BG zauważają polanę na której stoją zabudowania z zewnątrz przypominające ruiny jakiegoś większego budynku. Tuż przed wejściem na tą polanę dwa konstrukty w postaci **Żywego wypalającego promienia** i **Żywego promienia zatrucia**, bawią się zabitym przez siebie jeleniem. Zbliżenie się do nich wywoła agresję, a same żywe zaklęcia, nie rozumieją ludzkiego języka. Zniszczenie obu konstruktyw otworzy drogę do Planarnego Obserwatorium (mapa 4,2 strona 194 Eberron Rising from the Last War).

Jeśli gracze doszli do ruin od strony głównej ścieżki zauważają, że drewniane drzwi wejściowe, zostały wyłamane, a wokół wejścia zobaczą ślady butów i kopyt. Test inteligencji(natura) ST10, pozwoli określić, że są to ślady koni i wołu, natomiast test

Mądrości(Sztuka przetrwania) o ST16, pozwoli określić, że są to ślady 5 ludzi, prawdopodobnie tej samej ilości koni i woła. Wszystkie ślady prowadzą w stronę lasu.

Jeśli jednak zdecydowali się na podróż ścieżką wskazaną przez Adhena, to do Obserwatorium dojdą od głównego wejścia. Podwójne wrota głównego wejścia nie zostały w żaden sposób uszkodzone. Dopiero po obejściu obiektu zauważą zniszczenia dokonane przez szabrowników. Podczas obejścia BG z pasywną Mądrością(percepcja) równą min. 14, mogą zauważyć, że ślady szabrowników prowadzą z północnego zachodu. BG urodzeni w Aundair będą wiedzieli, że w tamtym kierunku znajduje się graniczne miasto **Varna**.

Po wejściu do obserwatorium BG zauważą, duży bałagan, porozrzucane książki, metalowe pręty, czy kawałki kolorowego szkła. Poza tym zauważą, że pozostałe dwa wejścia nie zostały uszkodzone, natomiast rozerwano łańcuch blokujący drzwi do oddzielnego pomieszczenia. Na środku głównej sali znajdują wielki Smoczy odłamek, otoczony mniejszymi. Test Inteligencji (śledztwa) o ST 10 pozwoli określić, że kilku odłamków brakuje, natomiast jeśli wynik przekroczy 15, to BG posiada wiedzę, że mniejsze odłamki to Odłamki Siberysa (Siberys Dragonshard). Test Mądrości(percepcji) o ST 10 pozwoli zauważyć, że coś zostało wyrwane z posadzki, przy wschodniej ścianie. Dodatkowo, na przeciwległej ścianie znajduje się uszkodzona konstrukcja. Test Inteligencji (Wiedzy tajemnej) o ST 10 lub Inteligencji (Historii) o ST 15, pozwoli określić, że jest to tellurium- planarny model wszechświata. BG dochodzą także do wniosku, że w północno zachodnim pomieszczeniu musiało znajdować się jakieś dzieło sztuki. Test Inteligencji (śledztwa) o ST 10, doprowadzi do wniosku, że dzieło miało być wyniesiony w jednym kawałku, ale resztki tego dzieła można zobaczyć w okolicy w postaci szklanych odłamków. Użycie czar *wykrycie magii* w tym miejscu, wskaże tak potężne zawirowania magiczne, że wręcz przytłaczają rzucającego. Nieudany rzut obronny na Kondycję o ST 12 sprawi, że zaklęcie jest przerywane, a rzucający pada na ziemię, tracąc na chwilę przytomność. Na wejściu do biblioteki, leży srebrna bransoleta, z kruczymi piórami. Czar *identyfikacja* pozwoli powiedzieć, że jest to *krucza bransoleta*.

W trakcie przeszukiwania lub podczas układania wniosków do Obserwatorium wchodzi **Atti Coinflip**- półelfka (lub khorovarka), w lekkim pancerzu i z wyciągniętą różdżką. Atti chce się dowiedzieć, kim BG są i co tu robią. Jeśli gracze, też nie będą przejawiali złych intencji Atti wytłumaczy im gdzie się znajdują, oraz powód zakłóceń.

- BG znajdują się w planarnym obserwatorium, które monitoruje ruchy planów i Kręgu Siberysa
- Obserwatorium służy także do odczytywania Smoczyc Proctw (Draconic Prophecy)
- To obserwatorium zostało zdewastowane a mechanizmy łączące Eberron z Kręgiem Siberysa
- Uszkodzenia prowadzą do silnych zawirowań magicznych. W niektórych miejscach magii praktycznie nie ma, a tutaj jest jej wręcz za dużo
- Jedyнным sposobem na zakończenie chaosu jest naprawa Obserwatorium i odnowienie połączenia z Kręgiem
- Do tego potrzeba odzyskać ukradzione tellurium i smocze odłamki.
- Przyszła z Varny za śladami grupy ludzi

Atti potrafi naprawić pozostałe części, ale nie potrafi odtworzyć zaginionych. Khorovarka jest **Obserwatorką organizacji Komnata** (Chamber Observer), czego nie będzie

zdradzać, bez dobrego powodu, a na pytania dotyczące źródła jej wiedzy, będzie zasłaniać się książkami i uczelnią w Korranbergu. Test Mądrości(percepcja) o ST 17 pozwoli zauważyć niewielki symbol smoka z rozłożonymi skrzydłami, wytatuowany na jej szyi. Jeśli BG powiedzą jej o znalezionej bransoletce, ta zasugeruje zasięgnięcie języka w Varnie, lub w Passage, ponieważ sama symbolu nie rozpoznaje. Na koniec rozmowy, zaprosi BG do jej mieszkania w dzielnicy portowej w Passage, kiedy będą potrzebowali pomocy w naprawach lub w odnalezieniu się w mieście.

Miasta

BG mogą zdecydować się na podróż w dwóch kierunkach. Do przygranicznej **Varny**, oraz głównej siedziby Wielkiego Domu Orien - **Passage**. Oba te miast zostały postawione przy Jeziorze Galifara. Do tego pierwszego BG mogą się udać by uzyskać więcej informacji na temat znalezionej bransolety, bez zwracania na siebie zbędnej uwagi. Jednak to w Passage rozegra się część związana już bezpośrednio z próbą odzyskania skradzionych części. **Podróż do Varny jest w pełni opcjonalna**, która ma na celu uzyskanie większej ilości informacji na temat szabrowników oraz wprowadzenie do świadomości postaci **Liguriusa Blackwinga**. Jest to także możliwe w Passage, ale będzie wiązało się to z większym ryzykiem konfrontacji BG z ludźmi watażki

VARNA

Varna jest znacznie mniejszym miastem niż Passage. Jednak wciąż pozostaje ważnym punktem handlowym ze względu na bliskie stosunki varneńskich rajców z kupcami z rubieży Eldeen. Dodatkowo wagę miasta podnosi bliskość siedziby Wielkiego Domu Vadalis, sprawiając, że Varna jest największym ośrodkiem handlu magicznymi zwierzętami w północnej części Khorvaire. Miasto jest zbudowane na planie trójkąta, gdzie najdłuższy bok biegnie wzdłuż rzeki Wynarn. BG jadąc od strony Aundair zobaczą ogrom portu rzecznego, który zajmuje znaczną część miejscowości. Do samej Varny prowadzi zwodzony most na rzece Wynarn. Miasto można podzielić na trzy główne dzielnice:

- Portowa- która łączy funkcje dzielnicy kupieckiej, rzemieślniczej i portowej, które są oddzielne w innych miastach.
- Urzędowa- w niej znajduje się ratusz, urzędy celne, areszt i koszary straży, czy enklawa domu Vadalis
- Świątynna- jedyne miejsce na granicy Aundair i Rubieży Eldeen gdzie obok siebie znajduje się gaj druidzki, otoczony świątyniami Gromady Absolutu i kaplicą Srebrnego Płomienia.

W mieście mieszka wiele osób, które potrafią rozpoznać symbol i wytłumaczyć do jakiej organizacji należy. Nie wszystkie jednak będą chciały współpracować z BG i opowiedzieć na temat organizacji przestępczej Blackwinga. MG ma pełną dowolność tworzenia postaci posiadające takie informacje, mniej lub bardziej szczegółowe. Tutaj można znaleźć kilka przykładowych postaci razem z ich lokalizacjami:

Madame Laroux (La-ru)- Tajemnicza jasnowidzka mieszkająca w kolorowym, wręcz “cygańskim” namiocie, w głębi dzielnicy portowej, niedaleko dzielnicy świątynnej. Wielu mieszkańców ją zna i przychodzi do niej z problemami. Jest to rudowłosa elfka, która na pierwszy rzut oka wydaje się ślepa, jednak widzi więcej niż normalna osoba. Na przykład, jeśli jeden z BG jest dopplerem (changeling), Madame będzie znała jego prawdziwe imię i tożsamość pomimo użycia persony. W zamian za zapłatę 15 sztuk złota, wykona rytuał czaru *Wizja* (Scrying) i korzystając z bransolety, opisz aktualne miejsce przebywania jej właściciela. W tym momencie BG dowiedzą lub upewnią się, że właścicielem bransolety i jednym z szabrowników jest **minotaur**. Dodatkowo Madame opisz miejsce przebywania oraz postać Liguriusa, który rozmawia z minotaurem **Hariosem**, na temat jego “znaleziska”. Imię Liguriusa nie padnie, a Harios zwraca się do niego “szefie”. Madame po zakończonej wizji, powie BG, że to co widziała znajduje się w Passage, ale nie wie do końca gdzie.

Grundi Killhorn- Właściciel karczmy “Lot gryfa”, jednego z większych przybytków w dzielnicy portowej. Krasnolud z Twierdz Mroru, który od wielu lat prowadzi interes w Varnie. Przyjaźnie nastawiony do ludzi, chociaż bardziej niż za barem, pracuje w biurze zajmując się finansami. Miał do czynienia z ludźmi Liguriusa i nie ma z nimi dobrych wspomnień. Nie będzie miał problemu, z bruźdzeniem watażce. Barman, pracujący dla Grundiego po zobaczeniu symbolu na bransolecie pośle po niego. Ten najpierw może zareagować agresywnie, biorąc ich za ludzi Aasimara. Uspokoi się od razu gdy zrozumie, że BG nie należą do organizacji Blackwinga. Zabierze BG do swojego biura i tam opowie co wie:

- *Krucze Bransolety* są rozdawane wszystkim członkom gangu
- Blackwing zajmuje się najróżniejszymi rzeczami, od handlu magicznymi przedmiotami, przez kontrolę wielu tawern w Passage i okolicy, aż do udzielania pożyczek nawet politykom.
- Swoją siedzibę ma w Passage w dzielnicy kupieckiej w okolicach dworca Kolei Błyskawic.
- Poda im gazetę “Kurier Passage”, gdzie pierwszą stroną zajmuje wywiad z inspektorem **Colinem Chavaliem (Sza-va-let-em)**, który oficjalnie wydał wojnę Blackwing’owi, jako jeden z najlepszych stróżów prawa w Aundair
- Opowie, że jednym z jego stałych klientów jest Zbrojny(Warforged) **Knuckle**, który kiedyś pracował dla Blackwinga i może wiedzieć coś jeszcze

Knuckle- Aktualnie prosty cieśla okrętowy, a jeszcze kilka miesięcy reketer pracujący dla Liguriusa. Mieszka i pracuje w dzielnicy portowej, a popołudnia spędza w Locie gryfa, razem z nowymi towarzyszami. Będzie unikał BG, dopóki nie pokażą, że sami nie należą do gangu, albo nie podejną do niego z kimś zaufanym np. Grundim czy innym cieślą. Knuckle wie, że:

- Co dwa tygodnie odbywa się targ czarnego rynku, gdzie sprzedawane są magiczne przedmioty nieznanego pochodzenia
- Ligurius jest bardzo przewrażliwiony na swój temat
- Musiał uciekać, bo wydał kuzyna Liguriusa w zamian za wolność, teraz się ukrywa
- Dom Liguriusa, znajduje się w dzielnicy kupieckiej, w miejscu dawnej kamienicy rodu ir’Folion, którą Knuckle osobiście pomagał remontować

- W piwnicy kamienicy Blackwinga jest dziura prowadząca do tunelu, kończącego się gdzieś w dzielnicy portowej.
- Nikt nie może się dowiedzieć, że jest w tym miejscu i co robi. Wie, że Hairos- jeden z poruczników Blackwinga poluje na niego, a wie jak kończy się zdrada Liguriusa.

Droga ostatecznie prowadzi BG do Passage, drugiego pod względem wielkości miasta w Aundair. Są trzy główne sposoby, na dotarcie z Varny do Passage. Droga na pieszo może zająć prawie tydzień, konno 2-3 dni, a statkiem zajmie 1,5 dnia.

PASSAGE

Miasto nazywane potocznie miastem trzech “k”- kurierów, kupców i kolei. Potężne miasto handlowe mieszczące się na wschodnim brzegu jeziora Galifara. Miasto podzielone na dwie części, które oddziela pierwsza i największa stacja Kolei Błyskawic (Lightning rail). Część wschodnia, położona bliżej brzegu jest centrum miejskiego handlu i życia kupców. W niej żyją także osoby, bezpośrednio związane z żeglugą i handlem np. magazynierzy, właściciele tawern, szkutnicy czy nawet urzędnicy celni. Oczywiście większość z tych profesji posiada własną odrębną dzielnicę. W północnej dzielnicy nazywanej Northend znajduje się główny posterunek straży oraz miejski ratusz. W zachodniej stronie miasta znajduje się enklawa Wielkiego Domu Orien nazywana Domem Podróży (Journey’s Home), największy ośrodek pocztowy na kontynencie. Ponad ulicami mieszczą się mosty łączące dachy budynków, ułatwiające poruszanie się kurierom, bez ryzyka potrącenia przez wóz czy utraty wiadomości w tłumie. W tej części znajduje się też dzielnica rzemieślników oraz dzielnica Wynarnów, gdzie znajduje się letni pałac królowej Aurali ir’Wynarn oraz kilka mniejszych posiadłości jej dworzan.

Jeśli gracze nie zdecydowali się pojechać do Varny i tam szukać informacji na temat szabrowników, będą musieli działać w Passage, bez większego planu. Oczywiście więcej ludzi będzie wiedziało coś na temat właścicieli bransolety, jednak poszukiwania BG będą powoli zwracały uwagę Liguriusa. Może doprowadzić to do szybkiej konfrontacji.

Informacje, które mogą uzyskać bohaterowie na ulicach i tawernach Passage:

- Bransolety takie jak ta znaleziona, przez BG jest rozdawana wszystkim członkom gangu Blackwinga- Czarnym Piórom
- Bardzo wielu handlarzy i mieszkańców wschodniej dzielnicy płaci daninę Liguriusowi w zamian za “ochronę”
- Nowy inspektor, przysłany z Fairhaven, przysiągł, że pozbędzie się “plagi Czarnych Piór”, ale od tygodnia nic się nie działo, wszyscy zaczynają tracić nadzieję
- Jest plotka, że Czarne Pióra starają się zwiększyć swoje wpływy poza Passage
- Poza dzielnicą kupiecką mogą dostać radę, żeby w tamtej dzielnicy nie pytać i się nie obnosić z poszukiwaniami, bo może się to źle skończyć
- Dom Blackwinga znajduje się w dzielnicy kupieckiej blisko stacji kolejowej, w dawnej kamienicy rodu ir’Folion
- Podobno sam Blackwing nie jest człowiekiem, choć na takiego wygląda.

- Porucznikami Piór we wschodniej części miasta są minotaur Hairos i niziołek Rami Swiftleg, obaj niezwykle niebezpieczni

Jeśli BG zdecydują się spotkać z Atti Coinflip w jej domu, upewni ich w przekonaniu, że tellurium i Smocze Odłamki są w posiadaniu przywódcy Czarnych Piór. Dodatkowo Atti może podać 1 lub 2 informacje, które nie są jeszcze znane BG, w tym na przykład informacje które mogli zdobyć w Varnie, ale w jakiś sposób jej nie otrzymali.

Zasada opcjonalna: Poziom uwagi.

Za każdym razem, gdy BG zdobywają jakąś informację dotyczącą Czarnych Piór lub samego Blackwinga, MG rzuca k6 i dodaje wynik do puli. Kiedy suma wyników przekroczy 6, Blackwing wyśle oddział k4+2 **Zbirów** Czarnych Piór, by pozbyć się BG. Kiedy suma wyników przekroczy 12, Ligurius Blackwing zaprosi BG do swojego domu w dzielnicy kupieckiej.

Oczywiście rezygnacja z użycia powyższej zasady opcjonalnej nie wyklucza całkowicie wydarzeń w niej zawartych. Nadal może wydarzyć się wspomniany w niej atak lub zaproszenie ze strony watażki. Warto zaznaczyć trzy sposoby na odzyskanie skradzionych części Obserwatorium:

- Działanie na własną rękę i próba odzyskania kamieni i tellurium, poprzez wkradnięcie się do domu Blackwinga. Przydatna może być informacja na temat wyjścia ewakuacyjnego z posiadłości.
- Dołączenie do Colina Chavalieta, w jego krucjacie. Informacja na temat regularnych nielegalnych targów magicznymi, będzie kluczowa w rozpoczęciu pełnej akcji
- Zawarcie umowy z Liguriusem Blackwing'em, który będzie chciał jednej z dwóch rzeczy: Śmierci Chavalieta lub wyciągnięcia jego kuzyna Yrdena, z aresztu na komisariacie w Northend. W zamian odda wszystko co zebrał Hairos.

Próba odnalezienia tajnego przejścia na własną rękę, będzie wymagało zwycięskiego Wyzwania Umiejętności: BG mogą wykorzystywać różne swoje umiejętności, do znalezienia wejścia do tajnego tunelu Blackwinga. Gracze muszą uzyskać 4 sukcesy w testach umiejętności zanim osiągną 4 porażki. Podstawowym ST dla testu umiejętności w tym wyzwaniu jest 10. Każde ponowne użycie danej umiejętności zwiększa ST o 5. Przykładowe użycie umiejętności: "Używam Percepcji by odnaleźć luki i tunele w nabrzeżu."

KAMIENICA BLACKWINGA

Kamienica składa się z trzech poziomów:

1. Piwnica, która jest jednym dużym prostokątnym pomieszczeniem wypełnionym skrzyniami. Jeśli BG zdecydują się na przeszukiwanie skrzyń znajdują najróżniejsze przedmioty od żywności, wystarczającej do przetrwania miesiąca około 20 osobom, po *tarczę +1*, *zwój Ostrza Cienia (Shadow Blade)*, czy 250 sztuk złota w kamieniach szlachetnych i biżuterii. W ścianie naprzeciwko

schodów prowadzących do wejścia, znajduje się wejście do tunelu, zakryte iluzją. Iluzja może być wykryta za pomocą zaklęcia *wykrycie magii* lub podchodząc do niej i wykonując test Inteligencji (śledztwa) o ST 13.

2. Pierwsze piętro składające się z kilku mniejszych pomieszczeń, w tym salonu, kuchni, łazienki, czy sypialni dla gości. Schody na wyższe piętro znajdują się na korytarzu. Po pomieszczeniach krąży 2 **Zbirów**, 1 **Róźdzkowiec** (Wandslinger) i 2 **Zmiennokształtnych**(Shifter). W salonie stoi długi stół jadalny otoczony krzesłami, a na jego środku znajduje się popiersie Galifara I, warte 100 sztuk złota. Obok znajduje się biblioteczka z cennymi, często kradzionymi woluminami. Pozostałe pomieszczenia nie zawierają w sobie nic co zwróciłoby, szczególną uwagę BG, oprócz ogólnego wrażenia przepychu.
3. Drugie piętro składa się z trzech dużych pomieszczeń. Sali obrad, sypialni i gabinetu Blackwinga. Sypialnia jest schludna, ładnie urządzone i pełna symboliki kruka. Na stoliku obok dużego łóżka leży *Księga dowództwa i wpływów*(Tome of Leadership and Influence). Sala obrad jest prostokątnym pomieszczeniem oświetlanym przez światło wpadające przez niewielkie okno po prawej stronie od wejścia. Większość światła pada na okrągły stół przy, którym siedzi minotaur **Hairos** i **Ligurius Blackwing**. To w tym miejscu miałyby odbyć się spotkanie po zaproszeniu przywódcy Czarnych Piór. Gabinet Blackwinga jest ascetycznie urządzonym pomieszczeniem składającym się ze skórzanej sofy, prostego dębowego biurka i trzech mało zdobionych, ale wygodnych krzeseł. Podobne znajdują się w sali obrad. Na biurku leży **księga rachunkowa**, która zawiera wszystkie informacje na temat działalności Czarnych Piór, a także skradzione tellurium i Smocze Odłamki.

Ligurius Blackwing

Aasimar, robi bardzo dobre pierwsze wrażenie. Jest niezwykle uprzejmy, zapyta o imiona, wpięty przedstawiając siebie i swojego towarzysza. Jest świetnym manipulatorem i dość szybko będzie chciał przejść do konkretów. Najpierw będzie chciał wyciągnąć od BG czemu wypytyują o niego i jego ludzi. Później spróbuje się dowiedzieć czym są przedmioty, które BG interesują. Będzie chciał wiedzieć ile one są warte szukając w tym swojego interesu. Jeśli BG powiedzą, jakie są skutki uszkodzenia Obserwatorium, to Ligurius wyrazi chęć zwrotu części. Jednak będzie chciał w zamian przysługi. W zamian BG miałby rozwiązać jeden z jego problemów. Głównymi problemami są obecność jego kuzyna Yrdena, w areszcie oraz inspektor, który “uwziął się” na niego i ogranicza mu możliwości działania.

KOMISARIAT

Komisariat jest jednopiętrowym budynkiem na planie prostokąta. Nad drzwiami wejściowymi wiszą dwa symbole: Czarny smoczy jastrząb- herb Aundair oraz biegnący jednorożec- herb Passage. Sam komisariat jest podzielony na dwie części, oddzielone przedsionkiem przed głównym wejściem: areszt oraz część oficjalną. Na całym komisariacie znajduje się około 20

strażników, którzy głównie pracują w biurach lub odpoczywają w czasie przerwy na służbie. W części oficjalnej znajdują się wszystkie biura, oficerów w tym biuro inspektora Chavaliet. BG nie zostaną do niego wpuszczeni, o ile nie podadzą dobrej przyczyny. Przez procedury bezpieczeństwa, ewentualne spotkanie BG z inspektorem, będzie odbywać się w obecności 2 **strażników**. Wnętrze biur jest bardzo proste drewniane, zdobione materiałami w barwach czerni i granatu- barw Aundair. Duży kontrast, do części biurowej stanowi areszt. Jest to blok z białej wapnem cegły, wypełniony celami dla więźniów oraz jednego pomieszczenia dla strażników, gdzie znajdują się klucze do cel. Pomieszczenie jest znacznie lepiej i wygodniej urządzone niż większość biur, nie mówiąc już o samym areszcie. Areszt jest pilnowany przez 6 **strażników**. W ostatniej celi po lewej stronie znajduje się celi Yrdena Jenkinsa- kuzyna Liguriusa Blackwinga.

Colin Chavaliet

Człowiek, około trzydziestoletni, o bardzo przenikliwym spojrzeniu, surowej twarzy i jasnych włosach związanych z tyłu. Wypowiada się krótko i zwięźle, praktycznie od razu przechodząc do sedna sprawy. Czarne Pióra stały się wręcz jego obsesją i będzie chciał jak najwięcej informacji dotyczących gangu, jego struktur, planów czy budynków. Potrzebuje tylko pretekstu do ruszenia z ludźmi na posiadłości watażki. Potrzebuje także informacji na temat położenia samej posiadłości, gdyż sam Blackwing starał się być jak najbardziej nieuchwytny. Najbardziej zainteresowałyby go informacje o tajnym tunelu, targach co dwa tygodnie, czy o zleceniu zabójstwa jego osoby.

Jeśli BG zdecydują się współpracować z Chavaliet'em, ten dołączy do nich razem z 4 swoimi ludźmi i zacznie planować szturm na posiadłość przywódcy Czarnych Piór. Jeśli BG prześlą ewentualną wiedzę na temat tajnego tunelu, to ludzie inspektora sami rozpoczną poszukiwania, a wyżej wymienione Wyzwanie Umiejętności, nie będzie konieczne, a ale bohaterowie mogą pomóc funkcjonariuszom, w poszukiwaniach. W tym celu niech każdy z BG, którzy wyrazili chęć pomocy wykona test Mądrości(percepcja) o ST 10. Jeśli przynajmniej połowie graczy się uda, to w ciągu dwóch godzin znajdują przejście. Jeśli nie, tunel zostanie znaleziony dopiero późną nocą.

Następnie można przejść do szturm, czy to używając tajnego przejścia, czy to wchodząc frontowymi drzwiami. Jeśli zdecydują się na skorzystanie z tunelu jako sposobu wejścia, będąc w piwnicy BG wykonują test Zręczności(Skradania się) o ST 11. Jeśli przynajmniej połowie postaci się powiedzie, wrogowie na pierwszym piętrze rozpoczynają walkę ze statusem **zaskoczony**.

Przypis autora

Mimo, że zostały podane teoretycznie trzy ścieżki, nie stają na przeszkodzie, by skorzystać po części z każdej z nich? Gracze mogą np. najpierw sami znaleźć przejście, potem spotkać się z Blackwingiem i zawrzeć z nim umowę, a na koniec dogadać się z Chavalietem, kończąc panowanie przestępcy. Może gracze wpadną na swoje własne rozwiązanie? Może

skorzystają z zamkniętego kuzyna watażki? Może spróbują sami wejść z ogniem i mieczem do posiadłości Blackwinga? Nie bój się tego i daj im wolność.

ZAKOŃCZENIE

Po odebraniu skradzionych przedmiotów, jeśli BG zawarli umowę z Atti, powinni się z nią spotkać, aby naprawić uszkodzone Obserwatorium. Jeśli nie, kolejnym problemem będzie znalezienie kogoś, kto jest w stanie to wykonać.

Jeśli BG doprowadzili do śmierci lub aresztowania Liguriusa Blackwinga, półelfka może zaproponować im dołączenie do Komnaty- organizacji zrzeszającej smoki i cywilizowane rasy, by odczytywać i doprowadzać do spełnienia się Smoczych Proroctw.

Jeśli BG współpracowali z watażką, Atti nie zdecyduje się na ten ruch i będzie dość niechętnie zwracać się do BG. Chciałaby wtedy zerwać umowę, ale oznacza to przedłużony chaos w okolicach Lasu zmierzchu.

Zaprowadzenie Atti z powrotem do Planarnego Obserwatorium i ewentualna pomoc, w naprawach, zakończy zawirowania magiczne w okolicy. Jest to jednoznaczne, z wykonaniem przez BG swojej części umowy zawartej z Gideonem i Veronem. Szlachcic, widząc efekty działań, nie będzie próbował wymigać się od zapłaty umówionych 2 000 sztuk złota.

Co więcej, jeśli BG opowiedzą całą swoją historię i poruszą temat komplikacji, a następnie negocjator zda test Charyzmy(perswazja) o ST 12, BG otrzymają dodatkową zapłatę w postaci przedmiotu magicznego:

Rzut k4	Wynik
1	Kość Mocy(Cube of Force)
2	Składana Łódź(Folding boat)
3	Torba przechowywania(Bag of Holding) i 10 mikstur leczenia
4	Pierścień Czaro-Przechowywania(Ring of Spell Storing)

Podsumowanie

Po zakończeniu przygody BG powinni osiągnąć poziom 4. Jeśli MG korzysta ze standardowego nagradzania punktami doświadczenia, to BG za zakończenie przygody powinni uzyskać tyle punktów by ich suma wynosiła 2700 PD.

Co Bohaterowie planują dalej? Czy przyjmą ewentualną propozycję Atti? A może zaczną współpracę z Aundairskim półświatkiem lub stróżami prawa? Decyzja należy już do Graczy i Mistrza Gry. Świat Eberronu pozwala na wiele przygód i wprowadzenie różnych klimatów.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Odniesienia do podręczników: **Gnilec** (Księga potworów str. 104), **Zbir** (Księga Potworów, str. 350), **Strażnik** (Księga Potworów str. 348), Zmiennokształtny (Shifter, Eberron Rising from the Last War str. 319)

Atti Coinflip- Obserwatorka Komnaty

Średni Humanoid (Khorovar/półelf), praworządny dobry

KP 14 (Ćwiekowana zbroja skórzana) PZ 36

Szybkość: 9m

SIŁ 10(+0) ZRC 15(+2) KON 10(+0) INT 16(+3) MDR 12(+1) CHA 14(+2)

Umiejętności: intuicja +3, oszustwo +4, percepcja +5, perswazja +4, skradanie się +4, śledztwo +5, zwinne dłonie +4

Zmysły: Pasywna percepcja; 15

Języki: wspólny, elfi, smoczy

Stopień wyzwania: 1(200 PD)

Rzucanie czarów: Atti potrafi rzucać zaklęcia, a jej cechą bazową jest Inteligencja (Rzut obronny 13, modyfikator +5 do ataku) Atti potrafi korzystać z podanych czarów:

Sztuczki: Pomniejsza Iluzja, Magiczna Dłoń, Kuglarstwo

I poziom (4 komórki): Wykrycie magii, Ohydny śmiech Tashy, Milczący Obraz

II poziom (2 komórki): Zmiana siebie, Niewidzialność, Ostrze Cienia*

Akcje

Sztylet: Atak bronią wręcz lub dystansowy +4 do trafienia, zasięg 1,5m lub 6/18m: jeden cel; *trafienie*: 4 (1k4+2) obrażeń ciętych.

Colin Chavaliet

Średni Humanoid (człowiek) praworządny neutralny

KP 14 (pierścień ochrony), PZ 49

Szybkość 9m

SIŁ 10(+0) ZRC 16(+3) KON 11(+0) INT 14(+2) MDR 16(+3) CHA 12(+1)

Umiejętności: Akrobatyka +5, Intuicja +7, śledztwo +4, Percepcja +7

Zmysły: Pasywna Percepcja 17

Języki: wspólny, elfi

Stopień wyzwania 3(700 PD)

Ucho do kłamstw: Colin jest niezwykle wyczulony na kłamstwa. Każdy rzut k20 w teście umiejętności Mądrość (intuicja) mniejszy lub równy 7 jest liczony jako 8

Atak ukradkowy: Raz na turę Colin zadaje dodatkowe 7 (2k6) obrażeń, gdy trafi bronią z ułatwieniem w teście ataku albo gdy w obrębie 1,5m od celu ataku znajduje się sojusznik Colina, który nie jest obezwładniony, a Colin nie ma utrudnienia w teście ataku.

Akcje

Atak wielokrotny Colin wykonuje jeden atak krótkim mieczem i jeden kuszą ręczną

Miecz krótki: Atak bronią wręcz +5 do trafienia, strefa ataku: 1,5m; jeden cel *trafienie*: 6 (1k6+3) obrażeń ciętych.

Kusza ręczna: Atak dystansowy bronią; +5 do trafienia strefa ataku 9/36m; jeden cel, *trafienie*: 6 (1k6+3) obrażeń ciętych.

Hairos

Duża potworność(minotaur), neutralny zły

KP 14(naturalny pancerz) PZ 66

Szybkość 12m

SIŁ 18(+4) ZRC 10(+0) KON 16(+3) INT 8(-1) MDR 14(+2) CHA 9(-1)

Umiejętności: Percepcja +5

Zmysły: Widzenie w ciemności 18m, Pasywna Percepcja 15

Języki: wspólny

Stopień wyzwania: 3 (700)

Brawura: Na początku swojej tury Hairos może otrzymać ułatwienie w teście ataku wręcz bronią wykonanego do końca tury. Do początku jego następnej tury wszystkie ataki przeciw niemu są wykonywane z ułatwieniem.

Szarża: Jeżeli Hairos w tej samej turze poruszy się przynajmniej 3m w linii prostej w kierunku celu, a następnie trafi ubodzeniem, to cel otrzymuje dodatkowe 9 (2k8) obrażeń kłutych. Jeśli cel jest istotą, to musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 14. W przypadku niepowodzenia zostaje odepchnięty do 3 metrów i powalony

Akcje

Miecz dwuręczny: Atak bronią wręcz +6 do trafienia, strefa ataku: 1,5m; jeden cel *trafienie*: 13 (3k6+4) obrażeń ciętych.

Ubodzenie: Atak bronią wręcz +6 do trafienia, strefa ataku: 1,5m; jeden cel *trafienie*: 13 (2k8+4) obrażeń kłutych.

Ligurius Blackwing

Średni humanoid (Upadły Aasimar) neutralny zły

KP 15(ćwiekowana zbroja skórzana) PZ 55

Szybkość: 9m

SIŁ 16(+3) ZRC 16(+3) KON 14(+2) INT 14(+2) MDR 11(+0) CHA 16(+3)

Rzuty obronne: Sił +5, ZRC +5, MDR +2

Umiejętności: Atletyka +5, Oszustwo +5

Odporności: Obrażenia nekrotyczne i od światłości

Zmysły: Widzenie w ciemności 18m, Pasywna Percepcja 10

Języki: wspólny, niebiański

Stopień Wyzwania 3 (700 PD)

Nekrotyczny całun

Używając akcji, może na 1 minutę wyzwolić swoją niebiańską cząstkę. Pojawiają się zniszczone szkieletowe skrzydła nie pozwalające na lot. Istoty w odległości 3 metrów muszą zdać rzut obronny na Charyzmę o ST równym 13. Podczas trwania Całunu może raz na turę zadać dodatkowe 3 obrażenia nekrotyczne, po trafieniu atakiem.

Akcje

Atak wielokrotny: Ligurius wykonuje dwa ataki wręcz: jeden długim mieczem, drugi sztyletem.

Miecz długi: Atak bronią wręcz +5 do trafienia, strefa ataku: 1,5m; jeden cel *trafienie*: 8 (1k8+3) obrażeń ciętych.

Sztylet: Atak bronią wręcz lub dystansowy +4 do trafienia, zasięg 1,5m lub 6/18m: jeden cel; *trafienie*: 5 (1k4+3) obrażeń ciętych.

Różdżkowiec (Wandslinger)

Średni Humanoid(dowolny) dowolny charakter

KP 12 (15 ze Zbroją Maga) PZ 35 (7k8)

Szybkość 9m

SIŁ 10(+0) ZRC 15(+2) KON 10(+0) INT 12(+1) MDR 14(+2) CHA 16(+3)

Umiejętności: Atletyka +2, Akrobatyka +4, Wiedza tajemna +3

Zmysły: Pasywna percepcja; 10

Języki: wspólny, dwa dowolne

Stopień wyzwania: 1(200 PD)

Rzucanie czarów: Różdżkowiec potrafi rzucać zaklęcia, a jego cechą bazową jest Charyzma (Rzut obronny 13, modyfikator +5 do ataku) Różdżkowiec potrafi korzystać z podanych czarów:

Sztuczki: Ognisty Pocisk, Kuglarstwo, Wiadomość

I poziom (4 komórki): Płonące dłonie, Magiczny pocisk, Zbroja magia, Tarcza

II poziom (2 komórki): Wypalający promień, Magiczna broń

Akcje

Miecz krótki: Atak bronią wręcz +5 do trafienia, strefa ataku: 1,5m; jeden cel *trafienie*: 6 (1k6+3) obrażeń ciętych.

Żywy wypalający promień

Średni konstrukt, charakter nieokreślony

KP 15 (naturalny pancerz) PZ 15 (2k8+6)

Szybkość 7,5m lot 7,5m

SIŁ 10(+0) ZRC 12(+1) KON 16(+3) INT 3(-4) MDR 6(-2) CHA 6(-2)

Odporności: obrażenia kłute, cięte i obuchowe od niemagicznych ataków

Niepodatność na obrażenia: ogień

Niepodatność na stany: oślepiiony, zauroczony, głuchy, zmęczony, przerażony, pochwycony, zatruty, powalony

Zmysły: Widzenie w ciemności 18m, Pasywna Percepcja 10

Języki:-

Stopień wyzwania: 1(200)

Bezkształtny: Żywy czar, może przechodzić przez szczeliny mające najmniej 2,5 centymetra szerokości bez przeciskania się.

Odporność na magię: Żywy czar ma ułatwienie we wszystkich rzutach obronnych przeciwko czarom i innym magicznym efektom.

Akcje

Magiczne uderzenie: Atak wręcz czarem, +5 do trafienia, strefa ataku 1,5m, jeden cel, *trafienie*: 6 (1k6+3) obrażeń od ognia.

Kopia czaru: Żywy czar uwalnia 3 ogniste promienie, wykonaj 3 ataki czarem +5 do trafienia, strefa ataku 36 m *trafienie*: 7 (2k6) obrażeń od ognia.

Żywy promień zatrucia

Średni konstrukt, charakter nieokreślony

KP 15 (naturalny pancerz) PZ 15 (2k8+6)

Szybkość 7,5m lot 7,5m

SIŁ 10(+0) ZRC 12(+1) KON 16(+3) INT 3(-4) MDR 6(-2) CHA 6(-2)

Odporności: obrażenia kłute, cięte i obuchowe od niemagicznych ataków

Niepodatność na obrażenia: od trucizny

Niepodatność na stany: oślepiiony, zauroczony, głuchy, zmęczony, przerażony, pochwycony, zatruty, powalony

Zmysły: Widzenie w ciemności 18m, Pasywna Percepcja 10

Języki:-

Stopień wyzwania: 1(200)

Bezkształtny: Żywy czar, może przechodzić przez szczeliny mające najmniej 2,5 centymetra szerokości bez przeciskania się.

Odporność na magię: Żywy czar ma ułatwienie we wszystkich rzutach obronnych przeciwko czarom i innym magicznym efektom.

Akcje

Magiczne uderzenie: Atak wręcz czarem, +5 do trafienia, strefa ataku 1,5m, jeden cel, *trafienie*: 6 (1k6+3) obrażeń od trucizny.

Kopia czaru: Żywy czar uwalnia promień chorobliwie zielonej energii, wykonaj atak czarem +5 do trafienia, strefa ataku 18 m *trafienie*: 9 (2k8) obrażeń od trucizny. Dodatkowo cel po trafieniu musi wykonać rzut obronny na Kondycję. Niepowodzenie oznacza, że cel jest zatruty do końca następnej tury Żywego czaru.

MAGICZNY PRZEDMIOT

Krucza bransoleta: Żelazna bransoleta, z dołączonymi piórami czarnego ptaka. Posiada 3 ładunki. Posiadacz, używając jednego ładunku może rzucić *Piórkospadanie* na 1 poziomie. Zużyte ładunki odnawiają się o świcie.